

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Posisi penulis sebelum diterima untuk melakukan program magang adalah mahasiswa semester akhir di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis mulai diterima untuk melakukan program magang di CushCush *Gallery* pada tanggal 7 Februari 2021, dan mulai melakukan program magang pada tanggal 15 Februari 2021 dengan jam kerja mulai pukul 8:00 WITA hingga 17:30 WITA.

Dalam melakukan magang penulis berada dibawah bimbingan dan supervisi Putu Dedy Pradiska selaku *graphic designer* di CushCush *Gallery*. Divisi penulis berada di *graphic designer* CCG+ LagiLagi, dengan *job desk* sebagai desainer konten sosial media ,fotografer, dan editor. Tugas-tugas yang dimaksud yaitu berkaitan dengan pembuatan posting untuk sosial media seperti instagram dan facebook, dokumentator proyek, dan foto produk.

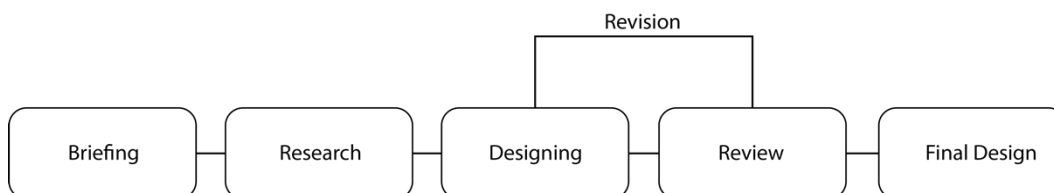
1. Kedudukan

Dalam mendesain, penulis bekerja secara mandiri namun tetap berdasarkan arahan dari supervisor dan asisten galeri. Dalam galeri hanya terdapat 1 *graphic designer* tetap dan 1 peserta magang yaitu penulis. Dikarenakan jumlah desainer yang terbatas, supervisor dan penulis terkadang harus mengerjakan proyek yang berbeda untuk dapat menyelesaikan proyek tepat waktu. Untuk *review* karya dan desain dilakukan bersama pada *group Whatsapp*.

2. Koordinasi

Proses pengerjaan proyek (media sosial) dimulai dengan *brief* yang diberikan oleh asisten galeri mengenai desain media yang akan dibuat. *Brief* tersebut berisi data atau hal-hal yang perlu disertakan dalam desain. Setelah itu penulis melakukan riset mengenai desain seperti apa yang sesuai dengan *brief* yang telah diberikan. Dilanjutkan dengan proses pengerjaan desain. Dari proses briefing hingga proses desain dilakukan dalam 2 sampai 3 hari. Setelah prototype desain

telah jadi, penulis mengirim desain untuk mendapat masukan bersama dan direview supervisor (Dedy) serta direvisi oleh Bapak Jindee selaku pemilik galeri. Proses revisi dapat dilakukan sekitar 2-3 hari tergantung dengan desain yang berusaha dicapai.



Gambar 3.1. Bagan alur koordinasi desain di CushCush Gallery

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Tugas yang dilakukan

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1 15 Februari - 19 Februari	Greeting IG post	Isra Miraj.
		DenPasar Article	Layouting Artikel.
		CCG Survey	Pembuatan template / layout untuk post instagram.
2.	2 22 Februari – 26 Februari	DenPasar Article	Layouting Artikel dan cover artikel untuk Instagram.
		Greeting IG post	Isra Miraj & Nyepi.
3.	3 1 Maret – 5 Maret	Greeting IG post	Nyepi.
		DenPasar Article	Layout cover article.
		CCG Survey	Layout Posting Survey IG.
		CFC	Layout Volunteer post IG.
4.	4 8 Maret – 10 Maret	CCG Survey	Edit foto & video CCG Survey
		COB	Foto Kamasan.
		CFC	Pembuatan aset untuk Charcoal For Children.

5.	5 16 Maret – 19 Maret	CFC	Pembuatan open volunteer & cover post IG.
		LagiLagi	Foto Produk Frog Keychain.
		DenPasar	Layout Artikel.
6	6 22 Maret – 26 Maret	CFC	Layouting artist profile untuk IG post. Cover CFC untuk IG
		COB	Foto Sukawati
		Greeting Post	Easter
		DenPasar	Layouting Artikel
7.	7 29 Maret – 1 April	COB	Foto Kamasan & Foto Singapadu
		Greeting Post	Easter
8.	8 1 April -8 April	COB	Editing foto COB
		Greeting Post	Easter, Galungan & Kuningan
		DenPasar	Layouting Artikel

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam melakukan program magang di CushCush *Gallery*, penulis memegang peran sebagai graphic designer yang bertanggung jawab terhadap desain konten untuk social media terutama Instagram dan Facebook. Penulis terlibat dalam beberapa proyek dari yang sudah berlangsung (DenPasar) maupun baru mulai berjalan (Charcoal For Children (CFC), Colors Of Bali (COB)). Mulai dari publikasi, hingga dokumentasi saat riset maupun acara. Saat sedang tidak terlibat dalam proyek besar, penulis membuat beberapa kebutuhan untuk sosial media (Instagram) seperti survey CushCush *Gallery* dan juga greetings post.

3.3.1. Perancangan Desain *Greeting Instagram Post*.

Greeting post untuk Instagram adalah proyek yang selalu dilakukan pada saat hari raya atau tanggal merah. Setiap greeting post memiliki keunikan dan pastinya

berbeda satu dengan lainnya menyesuaikan dengan konsep dan cerita dibalik hari raya tersebut. Namun tema besar dari setiap perancangan yaitu kolase yang merupakan kumpulan elemen visual seperti potongan gambar atau tulisan yang disusun dalam satu media menjadi satu kesatuan namun setiap elemennya tetap bisa dibedakan dan dipisahkan. Selain itu, desain yang dibuat juga harus memberikan kesan Bali.

1. Research

Perancangan Proses ini dimulai dengan tahapan *research* mengenai hari raya yang akan dibuat greeting post-nya. *Greeting post Isra Miraj* merupakan proyek pertama yang diterima oleh penulis dalam program magang di *CushCush Gallery*. Dalam melakukan *research*, yang pertama kali penulis lakukan yaitu mencari cerita yang melatar belakangi hari raya Isra Miraj. Dalam *research*, penulis menemukan bahwa Isra Miraj merupakan hari raya yang merayakan dan menceritakan perjalanan Nabi Muhammad dari dari masjid ke masjid dan juga ke langit ke tujuh pada malam hari.

2. Elemen Visual

Setelah melakukan *research*, penulis menentukan beberapa elemen visual yang dapat digunakan dalam perancangan ini. Mulai dari aset gambar hingga typeface dan warna. Dalam menentukan elemen-elemen visual yang akan digunakan, penulis mencari elemen yang berkaitan secara langsung maupun tidak langsung (perumpamaan). Dari cerita yang sudah didapat, penulis mengumpulkan beberapa gambar yang dianggap dapat dijadikan elemen seperti masjid dan bunga fangipani. Penulis juga melakukan cropping dari foto-foto yang akan digunakan sebagai elemen visual. Pada perancangan ini, penulis menggunakan aset visual yang berasal dari foto agar efek kolase lebih terlihat dan dapat dibedakan antar satu elemen dengan elemen lainnya. Foto-foto tersebut diambil dari *website unsplash* karena tidak berbayar dan tidak memerlukan lisensi untuk digunakan.



Gambar 3.2. Foto asli aset visual (Sumber: unsplash.com)

Proses editing dilakukan di aplikasi *Photoshop* dan *Procreate* dengan menghapus *background* dan mengubah *tone*, saturasi, dan kontras warna objek aset visual untuk menyesuaikan kebutuhan dan agar lebih terlihat teknik *cut and paste* seperti kolase pada umumnya.



Gambar 3.3. Aset visual

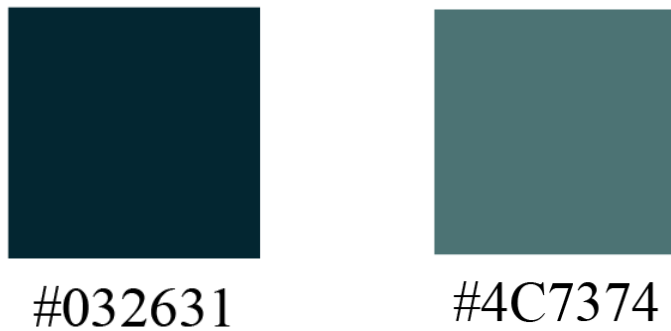
Untuk typeface, penulis menggunakan *Times New Roman* dan juga *Sketsa Ramadhan*. *Times New Roman* digunakan karena menonjolkan kesan resmi, formal, dan rapi sementara *Sketsa Ramadhan* untuk menonjolkan kesan arab (bentuknya berdasarkan tulisan arab namun tetap terlihat jelas dan mudah dibaca).

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz



Gambar 3.4. *Typeface Times New Roman dan Sketsa Ramadhan*

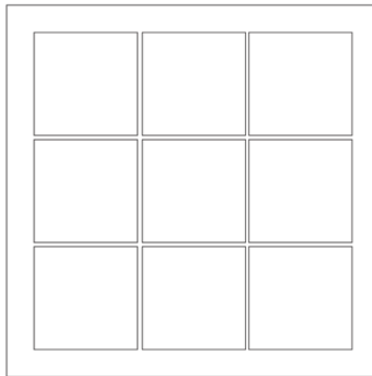
Sementara untuk warna pada tulisan, penulis menggunakan warna 2 warna biru. Kedua warna ini dipilih untuk menyesuaikan warna dengan konsep malam dan juga menimbulkan kontras.



Gambar 3.5. Warna teks

3. *Grid*

Proses perancangan dimulai dengan tahap penentuan grid. Dengan menggunakan resolusi post instagram yang paling umum yaitu 1080px X 1080px. Penulis menggunakan *modular grid* 3x3 untuk perancangan greeting post ini. *Modular grid* digunakan untuk mempermudah dalam proses *layouting*.



Gambar 3.6. *Modular grid posting*

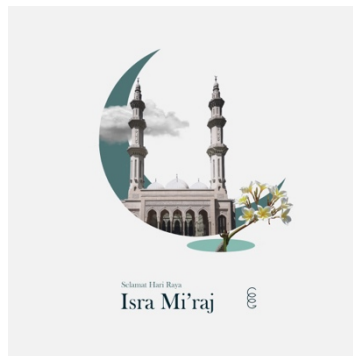
4. *Layouting*

Proses *layouting* dimulai dengan menempatkan teks pada bagian bawah *grid* untuk menyesuaikan letak teks dengan *greeting post* yang sebelumnya dibuat oleh CushCush lalu dilanjutkan dengan peletakan elemen elemen visual kedalam *grid*. Elemen-elemen visual disusun sedemikian rupa agar tetap terlihat terpisah.



Gambar 3.7. Penerapan elemen visual pada *grid*

Pada perancangan ini, penulis menggunakan aset visual yang berasal dari foto agar efek kolase lebih terlihat dan dapat dibedakan antar satu elemen dengan elemen lainnya.

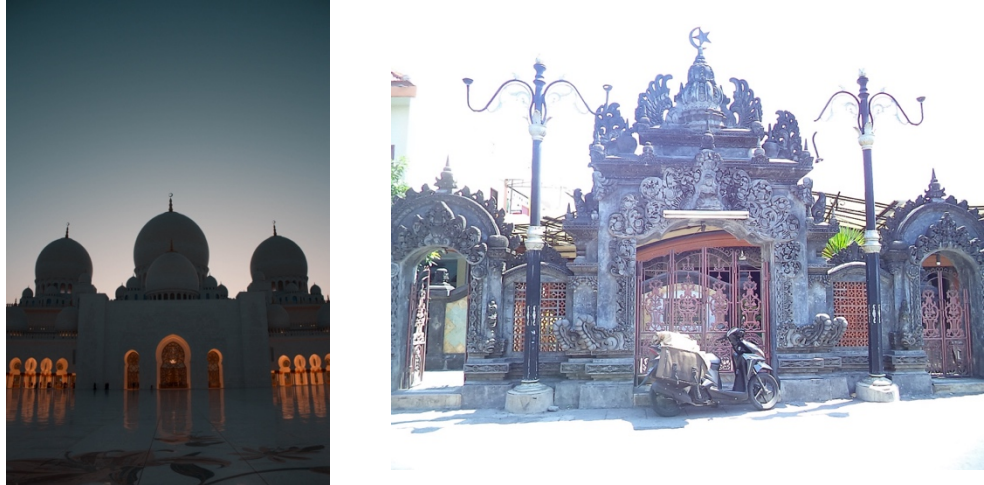


Gambar 3.8. Desain Isra Miraj

5. *Revisi*

Selama perancangan ini, penulis juga mendapat review dan juga masukan dari supervisor dan direktor mengenai tujuan akhir desain. Salah satu kekurangan desain awal yaitu bentuknya yang masih kurang terlihat kolase dan elemen-elemen yang ada masih terlalu menjadi satu sehingga tidak bisa dibedakan apakah elemen tersebut berasal dari satu foto atau gabungan beberapa elemen.

Maka dari itu, penulis mencoba untuk memperbaiki desain dengan mengganti beberapa elemen visual namun tetap mempertahankan teks, warna dan juga *grid*. Penulis memulai proses revisi dengan memilih dan membuat kembali aset visual yang akan digunakan yang kemudian akan kembali diedit menggunakan aplikasi *Photoshop* dan juga *Procreate*.



Gambar 3.9. Foto asli aset visual tambahan (Sumber: unsplash.com)

Penulis juga merubah sedikit konsep desain agar lebih sesuai dengan cerita utama dari Isra Miraj dan menyesuaikan aset visual tambahan kedalam aset visual utama yang sudah dipilih sebelumnya. Ada beberapa aset visual yang digabungkan menjadi satu untuk menyesuaikan dengan konsep.



Gambar 3.10. Aset visual revisi

Setelah memiliki aset-aset visual baru, penulis kembali memasukan dan menyusun aset visual kedalam modular grid sebelumnya. Aset visual disusun sedemikian rupa untuk menyesuaikan grid, seperti ukuran aset dan jumlah aset yang digunakan.



Gambar 3.11. Penerapan revisi desain pada *grid*

Konsep desain dari desain hasil revisi ini yaitu untuk lebih menggambarkan perjalanan Nabi Muhammad dari satu masjid ke masjid lainnya dengan menggabungkan gambar 2 masjid untuk memperlihatkan kesan kolase. Koran sebagai background digunakan untuk menggambarkan padang gurun, bulan untuk menggambarkan malam dan bunga fangipani serta tedung Bali digunakan sebagai elemen visual yang memberi kesan Bali. Dari kedua desain tersebut dipilih desain yang ke-2 (sebelah kanan) karena dianggap lebih sesuai dengan konsep dan proporsi.



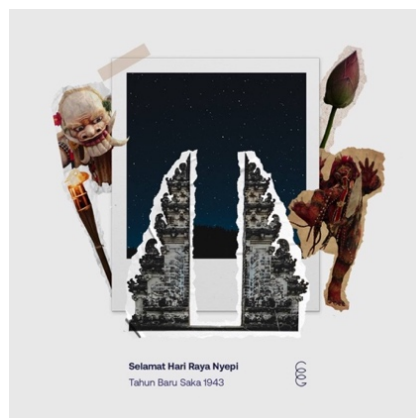
Gambar 3.12. Desain hasil revisi

Karena greeting instagram post memerlukan desain yang berbeda untuk setiap hari raya, maka penulis berkesempatan untuk membuat beberapa desain lainnya. Dengan teknik dan tahapan yang sama.



Gambar 3.13. *Greeting post Isra Miraj*

Cerita dibalik hari raya nyepi sendiri yaitu dimana Sang Hyang Widhi menyucikan alam dunia. Greeting post untuk hari raya nyepi memiliki konsep untuk menunjukkan hal-hal yang menjadi ciri khas hari raya nyepi itu sendiri di Bali. Hari raya Nyepi sendiri merupakan hari raya yang cukup besar dirayakan di Bali yang mayoritasnya beragama Hindu. Dalam perancangan ini, penulis menampilkan ogoh-ogoh sebagai hal yang sangat khas di Bali sebelum Nyepi berlangsung, gerbang pura lempuyang, dan kuncup bunga teratai yang melambangkan kesucian dan berlatar langit yang dipenuhi oleh bintang.



Gambar 3.14. *Greeting post Nyepi*

Untuk desain dari easter sendiri menggunakan konsep *easter egg hunt* (berburu telur paskah). Desain keseluruhannya sendiri bertujuan untuk menggambarkan kesan tropikal dari Bali sehingga menggunakan banyak tanaman-tanaman yang dapat ditemukan di hutan tropis. Telur-telur paskah disisipkan di setiap bagian. Antar elemen menggunakan drop shadow untuk memberikan kesan kedalaman atau kesan 3 dimensi.



Gambar 3.15. *Greeting post Easter*

Pada Greeting post Galungan dan Kuningan, penulis menggunakan cerita rakyat yang ada dimana Dewa Indra beserta pasukannya (Dharma) melawan raja Mayadenawa (Adharma) dihiasi dengan penjor yang menjadi ciri khas di Bali saat Galungan. Untuk menggambarkan Dewa Indra dan pasukannya, penulis menggunakan mekotek dimana orang-orang mengumpulkan bambu dan dijadikan satu kesatuan. Untuk Raja Mayadenawa, penulis menggunakan tradisi Ngelawang Barong yang juga tradisi saat Galungan dan Kuningan.



Gambar 3.16. *Greeting post Galungan dan Kuningan*

3.3.2. Dokumentasi *Colors Of Bali*

Colors of Bali merupakan proyek yang baru diadakan oleh CushCush Gallery. Fokus dari *Colors Of Bali* sendiri yaitu melakukan riset dan juga dokumentasi mengenai penggunaan warna-warna alami seperti mineral atau tanaman pada seni yang ada di Bali. Ada-pun karya seni yang terlibat yaitu Lukisan Kamasan dari daerah Kamasan Bali, Topeng dari Singapadu, dan Wayang kulit dari daerah Sukawati.

Seiring perkembangan jaman dan teknologi, CushCush Gallery ingin untuk menggali lebih dalam mengenai teknik dan material pewarnaan alami. Warna yang dihasilkan dari material alami itu sendiri biasa disebut Warna Bali. Namun karena saat ini material dari warna alami itu sendiri sudah semakin sulit didapat, proses yang memakan waktu yang cukup lama, serta kebutuhan wisata yang semakin berkembang pesat, sehingga membutuhkan kuantitas yang besar dalam waktu yang singkat menyebabkan penggunaan teknik Warna Bali ini semakin jarang digunakan. Proses riset ini berlangsung selama beberapa bulan dan proyek akan berakhir pada pertengahan bulan Agustus.

Hasil akhir dari riset ini sendiri berupa akan diadakannya pameran yang menunjukkan video dokumentasi dan juga foto yang menunjukkan proses dari awal karya seni tersebut dibuat (mulai dari bahan-bahan yang digunakan) hingga proses akhir atau *finishing*.

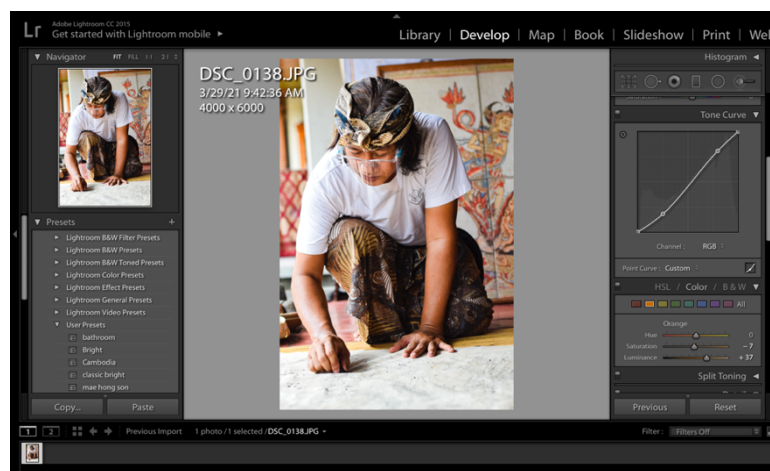
Dalam proyek riset *Colors Of Bali* ini, penulis berkesempatan untuk menjadi dokumentator foto. Penulis berperan untuk mengambil gambar tahapan pembuatan serta proses wawancara bersama narasumber. Hasil dokumentasi foto tersebut yang akan dijadikan sebagai bahan dari pameran *Colors Of Bali* dan juga akan diupload di media sosial CushCush Gallery.

Sebelum dapat diupload ke media sosial, tentunya foto hasil dokumentasi melalui beberapa proses editing. Seluruh proses editing ini berlangsung di aplikasi *Adobe Lightroom*. Proses editing ini bertujuan untuk memaksimalkan foto yang telah diambil dari segi warna. Tujuan akhir yang ingin dicapai yaitu menonjolkan kesan dramatis dalam proses pembuatan karya seni namun tetap mempertahankan balance warna.



Gambar 3.17. Foto sebelum *editing*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Proses editing dimulai dengan dilakukannya pemilihan foto yang dianggap sesuai dengan tujuan utama *Colors Of Bali* yaitu mendokumentasikan proses dari pembuatan karya seni, pewarnaan, serta tokoh dibalik karya seni tersebut. Setelah proses pemilihan, foto-foto yang telah terpilih dimasukan kedalam lightroom untuk proses *editing* warna.



Gambar 3.18. Proses *editing Lighroom*.

Semua foto yang telah dipilih diedit agar memiliki warna dan kesan yang sama. Setelah semua foto selesai diedit, foto-foto tersebut dikumpulkan kembali lalu diupload melalui drive untuk dilihat oleh direktur CushCush *Gallery*. Jika foto-foto yang dipilih telah sesuai, beberapa foto tersebut kemudian diupload di sosial media CushCush *Gallery*.



Gambar 3.19. Hasil *editing*

3.3.3. Charcoal For Children 2021

Charcoal For Children 2021 memiliki tema *Tell Me Tales*. Selain melakukan workshop dimana anak-anak dapat berkerasi dengan arang gambar, CCG dan LagiLagi bekerjasama dengan 3 orang seniman yang berdomisili di Bali untuk menghasilkan sebuah karya tulis berupa kumpulan cerita yang berasal dari anak-anak di desa dan juga menggunakan kolase sebagai tema besar dari desain yang akan dibuat. *Key visual* dari CFC 2021 dibuat oleh salah satu seniman yang berkolaborasi pada proyek ini.



Gambar 3.20. *Key visual* CFC

Dalam perancangan ini, Penulis berperan sebagai desainer publikasi di sosial media. Desain yang dibuat oleh penulis yaitu *cover CFC*, *open volunteer announcement*, *profile seniman*, dan *close volunteer announcement*. Semua desain yang telah dibuat akan diposting melalui media sosial CCG dan juga LagiLagi. Dari

key visual yang dimiliki, penulis membuat beberapa alternatif desain untuk *cover* sebagai desain utama. *Typeface* yang digunakan pada perancangan ini yaitu *Futura*. *Futura* digunakan karena kesannya yang modern namun tetap rapi dan formal.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Gambar 3.21. *Typeface Futura*

Penulis mencoba mengambil beberapa perspektif dan bagian dari *key visual* dan membuat 3 alternatif desain. Desain pertama yaitu *key visual* yang dicrop lingkaran dengan tulisan *Charcoal For Children 2021 Tell Me Tales* di sekelilingnya. Lalu *key visual* dengan tulisan *Charcoal For Children Tell Me Tales* yang diletakan secara acak. Lalu yang terakhir yaitu *key visual* yang dijadikan karakter-karakter agar terlihat lebih bersahabat dan sesuai dengan tujuan utama dari proyek kali ini yaitu mengumpulkan cerita anak-anak.



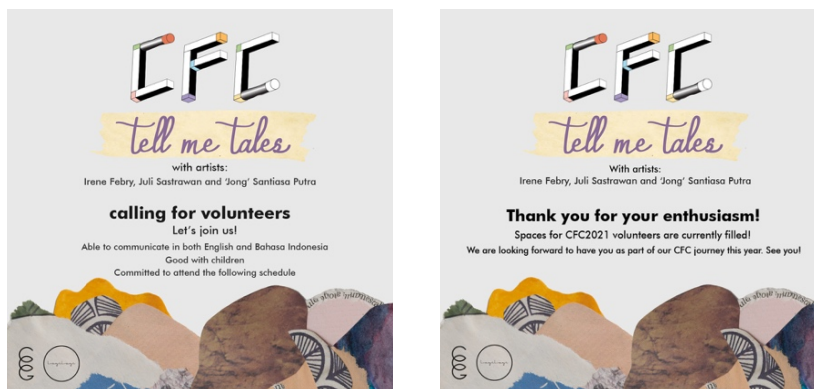
Gambar 3.22. Alternatif desain *cover* CFC

Setelah melalui proses *review*, desain yang dibuat terlalu ramai dan tidak perlu menggunakan banyak elemen dari *key visual*. Maka dari itu, penulis melakukan revisi desain dan membuat 2 alternatif desain untuk cover. Setelah proses *review* ke-2, dari 2 desain alternatif revisi yang telah dibuat dipilih alternatif desain kanan sebagai cover utama untuk program CFC 2021. Desain cover utama ini akan menjadi referensi desain untuk media lainnya (*open volunteer*, *close volunteer*, dan profil seniman). Tulisan pada bagian tengah *cover*, menggunakan kata-kata kunci yang berkaitan langsung baik dengan program *Charcoal For Children* ini dan LagiLagi.



Gambar 3.23. Alternatif desain *cover* final CFC

Setelah mendapat desain cover utama, penulis membuat desain untuk *open volunteer* dan *close volunteer*. Desain pada media ini berfokus pada teks karena bertujuan untuk menyampaikan informasi yang cukup banyak. Desain dari *open volunteer* dan *close volunteer* menggunakan format yang sama, namun hanya berbeda tulisan.



Gambar 3.24. *Oven volunteer* dan *close volunteer post*

Hirarki dari desain, logo CFC diletakan pada bagian atas tengah dengan ukuran yang cukup besar agar audiens langsung dapat mengetahui atau mengenali konteks dari posting. Bagian utama pesan menggunakan *typeface* yang *bold* untuk menarik perhatian dan diikuti konten keseluruhan menggunakan *typeface* normal. Logo CCG dan LagiLagi diletakan pada bagian kiri bawah namun tetap pada bagian key visual yang terang agar tetap terlihat jelas.

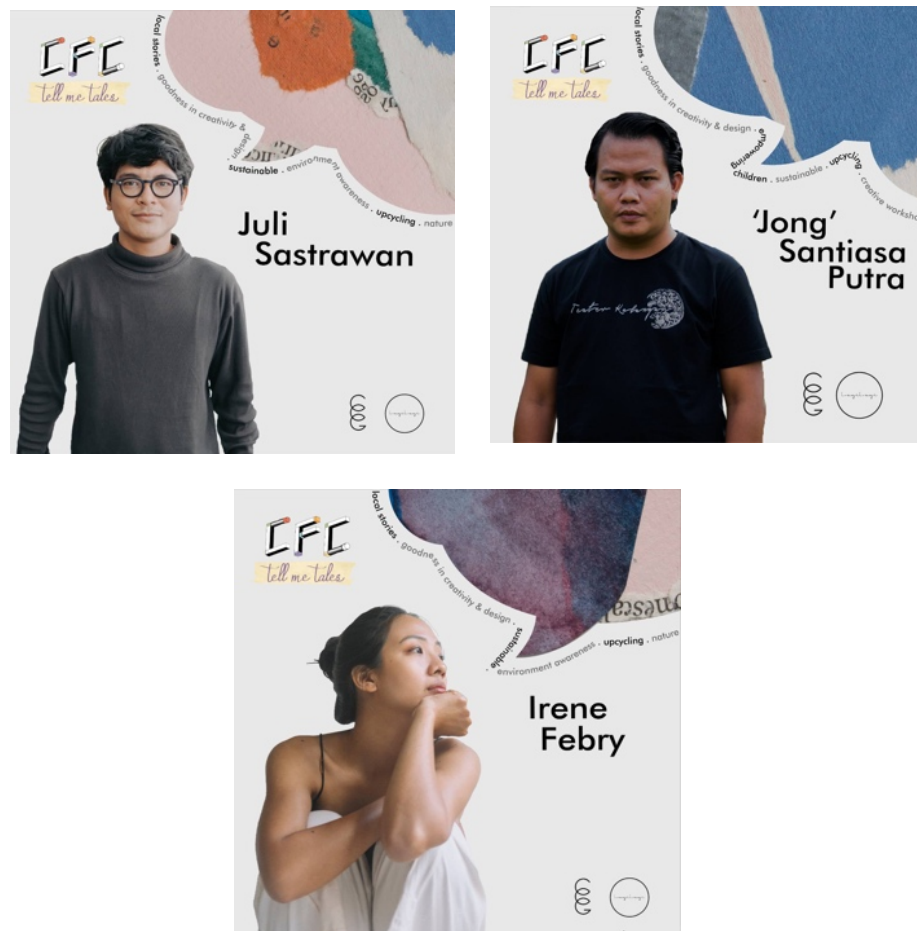
Media yang selanjutnya penulis buat yaitu profile dari seniman yang bekerja sama dalam program ini. Seniman yang bekerjasama berjumlah 3 orang. Desain yang digunakan dalam pembuatan profile seniman ini berdasarkan desain *cover* utama yang telah dibuat (menggunakan sedikit elemen *key visual* ditambah *key words* dari program CFC dan LagiLagi)



Gambar 3.25. Alternatif desain profile seniman

Setelah alternatif desain tersebut dibuat, desain dikirim melalui chat untuk *direview* dan *direvisi*. Setelah proses *review*, ada beberapa elemen yang harus

diubah untuk mendapatkan desain akhir. Seperti *key words* yang diubah untuk mengelilingi *key visual*, dan *key visual* yang digunakan.



Gambar 3.26. Desain akhir profile seniman

Desain akhir yang telah mendapat approval diupload melalui akun sosial media instagram CushCush Gallery dan LagiLagi. Proses upload bertahap menyesuaikan dengan kebutuhan dimulai *cover*, *open volunteer*, profile seniman, dan yang terakhir yaitu *close volunteer*. Acara *Charcoal For Children 2021 Tell Me Tales* dimulai pada bulan Maret dan masih berlanjut hingga akhir bulan Juli.

3.3.4. Foto Produk LagiLagi

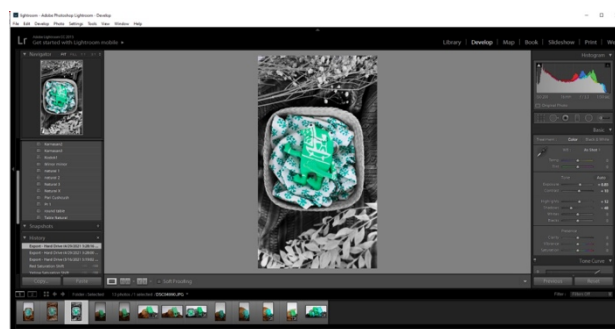
Peran utama dari LagiLagi yaitu menjadikan barang barang yang sudah tidak digunakan menjadi barang yang lebih bermanfaat. Barang-barang tersebut dapat berbentuk mainan (boneka, puzzle), arang gambar, maupun peralatan dapur seperti sendok makan kayu, spatula kayu, sendok tempe kayu.

Dalam proyek ini, penulis berkesempatan untuk menjadi fotografer produk yang dijual oleh LagiLagi (online dan offline). Foto-foto yang didapat, diambil dari acara langsung saat LagiLagi mendapat kesempatan untuk ikut serta berjualan dalam bazaar dan foto yang diambil di studio CushCush.



Gambar 3.27. Foto LagiLagi sebelum editing
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Foto-foto yang diambil diedit menggunakan aplikasi Lightroom untuk menyesuaikan tone warna, saturasi, dan menyesuaikan warna dengan suasana atau objek yang difoto.



Gambar 3.28. Proses editing foto LagiLagi

Foto-foto yang sudah diedit lalu dimasukan kedalam drive dan dikumpulkan untuk menjadi aset. Setelah direview, foto dipilih untuk diupload melalui sosial media instagram LagiLagi.



Gambar 3.29. Foto akhir LagiLagi

Foto-foto yang diupload bertujuan untuk mempromosikan barang-barang yang dijual oleh LagiLagi serta memberi tahu orang-orang mengenai acara apa saja yang diikuti oleh LagiLagi agar kedepannya dapat menarik perhatian pengunjung.



Gambar 3.30. Foto produk dan acara LagiLagi
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3.3.5. Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan program magang ini, penulis tentunya tidak luput dari kendala. Berikut adalah kendala yang dihadapi oleh penulis.

1. Komunikasi yang kurang jelas antara direktur dengan bawahannya dan juga kurangnya brief yang diberikan sehingga menyebabkan terjadi beberapa kesalahan desain.
2. Tidak disediakannya sumber aset visual
3. Minimnya sumber daya pada divisi desain sehingga mengharuskan penulis untuk merangkap pekerjaan.

3.3.6. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala yang penulis alami, penulis mendapat beberapa solusi untuk mengatasi kendala tersebut yaitu:

1. Memastikan kembali maksud dari saran dan masukan serta menanyakan lebih jelas brief desain yang akan dibuat secara terperinci.
2. Mencari beberapa sumber aset visual yang dapat digunakan namun tidak dipungut biaya.
3. Mengatur waktu dan membagi proyek sesuai dengan urgensi waktu.